

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

Bridgeboard A2386

HARDWARE

Campaign

Un bellissimo gioco strategico con grafica 3D poligonale

Operation Wolf

Finalmente una versione per MSX convertita dall'Arcade

ALTRE RECENSIONI: Rescuing Orc * Frost Byte * Freedom Fighter *
Disco Dan * HMS Cobra * Polaris * Gyruus * World Championship
Speedway * Fray Luis * Green Beret * Scramble * World Cup Carnival
* Space Attack * Cygnus * Move Out * Darkseed * Dune * Gunship
2000 * Test Drive * Learn the Alphabet * Animation CD

RECENSIONI CONSOLE: ImageFight * Bomber Raid * Radar Lock

Retro gaming

In emulazione!

La tua rivista

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*

Gratis



Atari Age



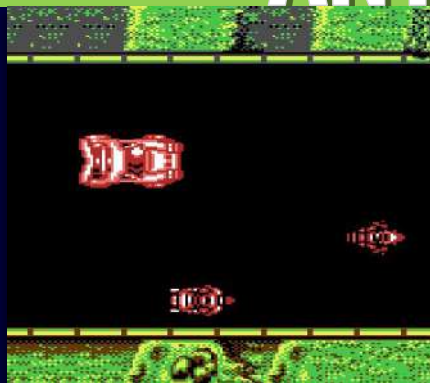
EDITORIALE NUMERO 133

Numero di primavera con belle prospettive per i mesi futuri leggendo ancora tante recensioni di giochi interessanti scelti per non annoiarvi troppo. Voglio farvi rilassare con la passione del retrogaming che in questi mesi forse è uno sfogo per tutto il caos che sta succedendo intorno a noi.

Ormai le piattaforme che scelgo per ogni numero sono sempre quelle e poi generalmente trovate sempre più di una recensione per ciascuna di esse tra quelle normali e quelle brevi. Sempre alla ricerca di titoli vintage, magari più sconosciuti possibile per cercare di attirare un po' l'attenzione e farvi venire voglia di provarli voi stessi. Lo scorso numero c'è stata una mega recensione per Amiga e in questo numero ce n'è un'altra per Atari ST che non è da meno e sicuramente farà venire voglia a molti di voi di provarlo e divertirvi parecchio con esso.

Buona lettura





Road Warrior - Commodore 64

E' uno sparatutto di guida a scorrimento orizzontale con sprite di grosse dimensioni. I colori sembrano non molto ottimizzati, ma vedrò nel corso della recensione.



Clash - Amstrad CPC

Un'avventura grafica punta e clicca, anche se giocata con il joystick, che mostra una bella qualità grafica, l'uso di un inventario classico e dialoghi per interagire.



Fire Copter - TRS-80 CoCo

Impressionante grafica 3D per un gioco di elicottero in cui voi siete un pompiere che deve spegnere degli incendi.



Rescue at Rigel - Vic-20

Un gioco di avventura arcade con visuale dall'alto e stanze che vengono mostrate quando le trovate. Un genere abbastanza usuale che garantisce un certo livello di sfida.



Time Scanner - ZX Spectrum

E' un gioco di pinball che avevo già recensito in una deludente versione per Commodore 64.



Wacky Races - ZX Spectrum

Questo è il gioco che è basato sul cartone animato omonimo in cui un gruppo di corridori partecipa ad una gara in strade pericolosissime che verranno boicottati dai due personaggi protagonisti di questo titolo.



Rick Dangerous - Ripescaggio

Ecco un gioco che vedrete in quella sezione e che è un titolo piacevole da giocare anche dopo tantissimi anni



Command & Conquer - Amiga

Avete capito bene! E' stato portato su Amiga 68k questo stupendo gioco strategico per DOS senza rinunciare a nulla, nemmeno ai bellissimi video di intermezzo.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

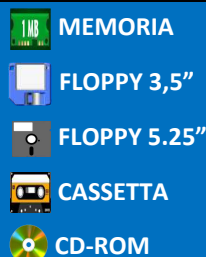
- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Il **Sonoro** è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

La **Giocabilità** è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

La **Longevità** è quanto un gioco riesce a tenervi incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



MEDAGLIE



Sommario Numero #133**Aprile 2022**

Animation CD	Amiga	46
Bomber Raid	Master System	38-39
Bridgeboard A2386	Hardware	47-48
Campaign	Atari ST	19-20
Cygnus	PC-8801	26
Darkseed	CD32	32
Disco Dan	ZX Spectrum	12
Dune	Amiga CDTV	33
Fray Luis	PC DOS	21
Freedom Fighter	Amstrad CPC	11
Frost Byte	Amstrad CPC	10
Green Beret	Amiga	23
Gunship 2000	Amiga / PC DOS	34-35
Gyruss	Atari 8-Bit	16
HMS Cobra	Thomson MO6	13
ImageFight	NES	38
Learn the Alphabet	PC DOS	41
Move Out	Commodore 64	26
Operation Wolf	MSX	14
Polaris	Vic-20	15
Radar Lock	Atari 2600	39
Rescuing Orc	Commodore 64	9
Scramble	Amiga	23
Space Attack	EACA Colour Genie	25
Test Drive	C64 / ST / DOS	36
World Championship Speedway	Amiga	18
World Cup Carnival	Commodore 16	25



8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT 8-BIT



Una produzione del 2017, ma non me la sento di metterlo tra quelli "recenti" perché è una sezione per gli ultimissimi giochi. E' un gioco di piattaforme nel quale interpretate un goblin che deve andare a cercare il suo migliore amico Orc (di nome e di fatto) che non si è fatto vedere da alcune settimane per la consueta tazza di tè.

Preoccupati di questa cosa vi armate con la vostra fidata spada e vi avventurate nel Mondo di Magica che è diviso in cinque aree

pulsante/tasto per sparare in **Rescuing Orc** non potete abbassarvi e la posizione "giù" equivale a fare un'azione tipo leggere delle note, prendere delle chiavi e usarle.

I livelli non sono a scorrimento, ma statici e le vostre dimensioni rispetto all'ambiente in cui vi trovate li rendono ancora più colossali e questo vi permette di affrontare i nemici studiando anche i loro movimenti e traiettorie.

Alcuni di questi li ucciderete con un colpo solo, mentre altri sono più resistenti e la tattica migliore in certi casi è colpire e fuggire e in questo modo evitate di perdere una delle vostre tre preziosissime vite.

Per passare di livello dovete ri-



diverse iniziando da quella in cui viveva il vostro amico.

Ognuna di queste aree ha le proprie caratteristiche (tipo di terreno in superficie, intricati labirinti sotterranei, prigionieri con varie trappole mortali, ecc), la propria grafica e nemici diversi tra cui pipistrelli giganti, uomini lucertola, soldati e cavalieri.

Meccanica di gioco molto semplice usando il joystick o la tastiera. Dato che i giochi sul Commodore 64 usano un solo

solvere il mistero che ciascuno di questi nasconde.

Grafica bellissima per ogni area di questo Mondo in cui vi trovate con una cura del dettaglio notevole. Musica di gradevole qualità di accompagnamento mai seccante o tediosa e buoni effetti sonori.

I livelli sono costruiti bene per

essere superati alle volte con facilità, altre volte studiando bene l'ambiente.

Pensate che questo titolo, che potrebbe fare concorrenza a certi giochi moderni, è gratis.

Purtroppo la giocabilità è penalizzata dall'ultimo pixel per quanto riguarda il salto da fare verso uno schermo che non vedete e non sapete cosa c'è dall'altra parte. Molto spesso perderete vite a causa di questa cosa. Dopo un po' la frustrazione vi porta a resettare il Computer.

Un gioco di azione e avventura con grafica e sonoro davvero di qualità superlativa.

La giocabilità è ottima fino a quando non trovate delle piattaforme in cui l'ultimo pixel vi ostacola in tutti i modi fino alla decisione di smettere di giocare.



silver

2017, POLY PLAY

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	6
GLOBALE	8



Tecnicamente discreto per colori applicati, fluidità nel movimento e la giocabilità. Manca completamente il sonoro sul 464 che pur non essenziale, lo penalizza un po' soprattutto rispetto alla concorrenza. Quello che conta è imparare a gestire questo movimento, saltare e spostarvi in aria al momento giusto, evitare trappole mortali indistruttibili e distruggere in nemici con proiettili limitati.

E' un gioco di piattaforme con un personaggio diverso dal solito perché siete una specie di molla

e vi muovete ad arco, quindi quella che in quel momento è la vostra testa si piega verso il terreno alzando quella parte che fa da piede che diventa la testa e così via in questo modo. A parole sembra molto complicato, ma in realtà durante il gioco non lo è.

Essendo di piattaforme per passare da una all'altra dovete saltare e in questa vostra strana forma non potete ovviamente salire le scale che non ci sono. Anche il salto richiederà un po' di pratica.

Per aiutarvi nella vostra avventura potete mangiare dei dolci a forma di diamante con diversi colori che vi danno un potere diverso come correre più velocemente, saltare più in alto e non morire se cadete da piat-

relativo, ma dovete trovare una piattaforma che vi aiuta a saltare e un matorasso per lasciarvi cadere in tutta sicurezza.

Per fare i salti dovete prima farlo in verticale e quando siete in aria dovete spostarvi nella direzione scelta e richiede pratica.



I dolcetti sono:

Rosso: vi muovete più velocemente

Blu: saltate più in alto

Verde: attenuano la caduta

I vostri fratelli sono stati catturati e messi dentro delle celle e il vostro scopo è quello di liberarli e attenzione che avete solo una vita con una energia chiamata "Twang" finita la quale avete perso.

Per usare un oggetto che trovate dovete passarci sopra, tirare in basso la leva del joystick per prenderlo e di nuovo nella stessa direzione per attivarlo.



taforme troppo alte.

Questi effetti durano fino a quando non prendete o usate un altro oggetto e tra questi anche dei proiettili per sparare contro i nemici.

Per quanto riguardo il salto e la caduta non basta mangiare il dolcetto

Carino come tipo di gioco diverso dal solito perché dovete imparare a muovervi, evitare di perdere energia preziosa e studiare i vari schermi statici per trovare una via di fuga tranquilla.

E' frustrante per una sbagliata gestione della distanza dai pixel letali. Anche il salto, essenziale, è condizionato da questa cosa.

Male la mancanza di audio che lo penalizza tantissimo.



1986, MIKRO-GEN

GRAFICA	10
SONORO	0
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	6
GLOBALE	5,5



La Terra è in pericolo (ormai è una consuetudine per la trama di ogni gioco di azione) perché una razza aliena ribelle vuole distruggere la vita sul vostro pianeta che, già sapete, rende invidiose molte popolazioni aliene per il suo clima, le sue stagioni, la fauna delle sue foreste e l'acqua che è uno degli elementi più importanti per la vita.

Questi alieni attaccano strategicamente con otto ondate di astronavi ciascuna delle quali è comandata da un'ammiraglia distrutta la quale riceve una vita supplementare.

Il vostro scopo è quello di sopravvivere a questo continuo bombardamento di missili distruggendo tutti gli alieni facendo attenzione che tra la loro



strategia c'è anche quella di usare delle mine spaziali a tempo che dovette catturare e disarmare.



Siete stati scelti per pilotare il Freedom Fighter e come dice il suo nome dovete proteggere l'umanità a costo della vostra vita.

Giocabilità davvero buona per il fatto che le ondate sono formate da poche astronavi, quando perdete una vita ricominciate dal punto in cui eravate e i nemici non vengono resettati e quindi è molto più facile arrivare alla fine del livello. L'Ammiraglia non è difficile da distruggere.

La sensazione è buona perché la difficoltà è molto ben calibrata e c'è la voglia di arrivare il più lontano possibile.

Per quanto riguarda le mine a tempo è una cosa un po' romanzata perché basta prenderle e avrete dei punti.

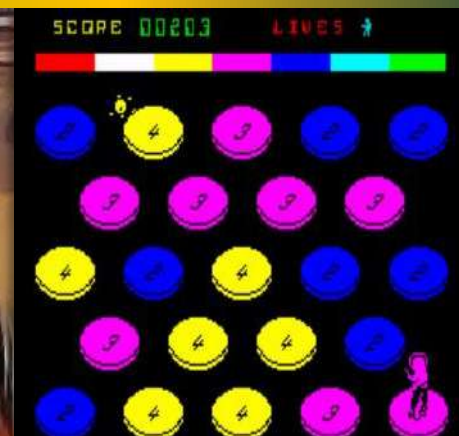
Ha solo due difetti: non c'è ne musica ne effetti sonori sul 464 e i proiettili vostri e quelli nemici sono identici e alle volte perdete perché vi confondete.

Graficamente ben colorato, le varie ondate sono tutte diverse. Esteticamente c'è di meglio su CPC però ha una giocabilità e difficoltà che credo all'epoca molti amanti di questo genere cercavano e non trovavano quasi mai. Se amate il silenzio dello spazio, vi divertirte.

Bronze

1988, THE POWER HOUSE

GRAFICA	9
SONORO	0
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	7



Il nome “disco” del gioco è dalle immagini in cui sono mostrati effettivamente dei dischi sembra avere a che fare con la musica e invece non centra assolutamente nulla dato che è un gioco di azione con un ambiente 3D (vero o falso che sia, la scalatura è fatta bene). In un campo di asteroidi, alcuni di questi hanno al loro interno un reattore nucleare che sta per esplodere e di conseguenza distruggere tutto il Sistema Solare. Voi siete Dan con lo scopo di raggiungere uno dopo l'altro i reattori e disattivare quelle che sono realmente delle bombe nucleari entro un certo tempo limite.



Il gioco è uscito per lo Tatung Enstein (molto simile ad un MSX) e lo ZX Spectrum. Il primo ha una fase iniziale che è uno sparatutto in 3D in cui dovete avvicinarvi ad ogni asteroide combattendo contro i nemici. La versione Spectrum non ha questa parte e iniziate direttamente dalla seconda in cui siete in un corridoio di avvicinamento al reattore in 3D in cui dovete evitare tutti i pericoli che si avvicina-

no. Questa fase ha un sistema di controllo atipico perché saltate automaticamen-



te senza avere il controllo di Dan. Dovete mantenere la leva del joystick (o il tasto) in “su” per correre, lasciarlo per saltare. Quando raggiungete il reattore avete una fase identica a Q*Bert in cui dovete saltare su ogni disco e resettare il loro contatore riportando il valore a “0”. C'è un alieno invece che cerca di riprendere il conteggio e se questo raggiunge “6”, la bomba nucleare esplode.

Ogni numero che rappresenta il tempo è associato ad un colore: “0” è verde, “6” è ovviamente il rosso. Avete una pistola con voi, ma i nemici non li potete distruggere, ma solo stordirli temporaneamente. Complicato anche in questa fase il controllo di Dan perché dovete girarvi nella direzione che volete e poi premere in “su” per saltare e va fatto alla svelta perché l'alieno in questa stanza è abile a far diventare velocemente i dischi in rosso. La prima fase è giocabile, la seconda è quasi impossibile a causa del color clashing.

E' un gioco molto carino come idea e giocabile nella prima fase anche se ha un controllo un po' atipico.

La seconda fase dovete fare alla svelta perché il computer non vi da il tempo di pensare e in più dovete imparare a girarvi nella direzione giusta e azzerare i contatori. La grafica trasparente vi complica le cose perché non capite se siete nella giusta direzione.



1984, GEM	
GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	6
LONGEVITA'	5
GLOBALE	6



Come anticipato nelle anteprime dello scorso numero è uno strategico di guerra navale che si svolge durante la Seconda Guerra Mondiale nel 1943 in cui voi siete il comandante del cacciatorpediniere HMS Cobra che deve scortare 20 navi mercantili nell'oceano.

Choix des données

Saison	-> HIVER
Vitesse max du convoi	8
Sous-marins allemands	2
Torpilleurs allemands	2
Croiseurs allemands	2
Valeur des équipages allemands	0
Précision des bombardiers	5
Efficacité de la DCA	5
Reconnaissances allemandes	5

no artico, in pieno inverno, con le giornate molto corte, per rifornire l'Unione Sovietica di prodotti per la sopravvivenza.

I nemici sono le navi, aerei e sottomarini Tedeschi che pattugliano quest'area e dovete cercare di evitare il più possibile ogni contatto nemico oppure uscirne vincitori perdendo meno navi possibile.

La scelta della rotta da percorrere è vitale per il successo della missione.

Il gioco è complicato non tanto per la strategia e tattica militare che dovrete adottare, la scelta delle rotte, ma soprattutto imparare ad usare l'interfaccia per accedere ai comandi principali, ai comandi secondari e ulteriori sotto comandi.

L'interfaccia è fatta come un menu a tendina via tastiera in cui accedere alle risorse di tutto il convoglio.

Il gioco al suo interno ha delle fasi di battaglia molto simili a *Beach-Head* nella piccola finestra al posto della mappa.

Ci sono due modalità di gioco: scelta libera e dati storici. Se scegliete la prima opzione potete cambiare la velocità del convoglio, il numero dei nemici e anche la stagione. Con la seconda opzione, non potete modificare nulla e accettate le impostazioni predefinite.

Come suggerisce il computer, dovete avere pazienza perché dopo aver posizionato il convoglio che deve difendere le navi mercantili deve essere creato lo scenario e poi siete nel menu principale con il disegno della vostra nave, una mappa e l'interfaccia dei comandi.



Il gioco è in un Francese abbastanza comprensibile.

La prima cosa da fare è studiare l'interfaccia e vedere come fun-

zionano comandi e sotto comandi. Voi gestite non solo la vostra nave, ma anche le altre sei che sono con voi per difendere i mercantili sia con comandi diretti per tutto il convoglio oppure in base alla posizione del nemico potete prendere il comando di ogni singolo vascello e dare ordini diversi come, ad esempio, cambio di velocità, di direzione, di intercettazione e ingaggio di battaglia se capita l'occasione.

L'interfaccia è gestita con i tasti cursore e Return oppure cliccando direttamente la lettera a cui sono associati i comandi.

La difficoltà del gioco è che dovete usare la mappa e il compasso forniti con la scatola perché ci sono riferimenti in gradi per la direzione e senza questi accessori è molto più complicato.

E' sicuramente un gioco strategico navale per gli appassionati del massimo realismo.

Non è difficile perché dopo aver studiato l'interfaccia diventa appassionante, ma richiede tanta pazienza e la voglia di usare mappa e compasso. E' un gioco riservato agli appassionati del massimo realismo.

Silver

1987, COBRA	
GRAFICA	6
SONORO	S/V
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8

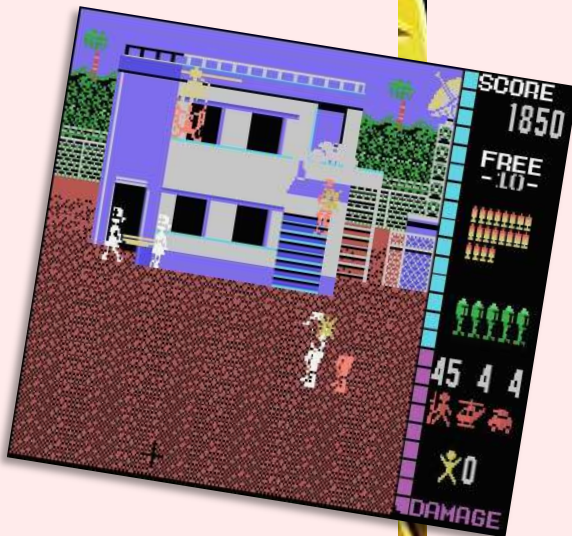
OPERATION WOLF

©1987 TAITO ©2006 TOYBOX

IL gioco originale per MSX era una conversione diretta da quella per ZX Spectrum e per non si sa quale motivo in è stata tolta la schermata del titolo e l'animazione iniziale. Finito il caricamento avevate subito la scelta libera delle cinque missioni e poi una grafica e un sonoro che non erano da MSX.

In occasione dell' **MSX Dev '06** esce una nuova versione totalmente nativa e conversione diretta dal gioco Arcade che in 32k ha tutti i sei livelli originali e una grafica nettamente migliore della prima conversione del 1990.

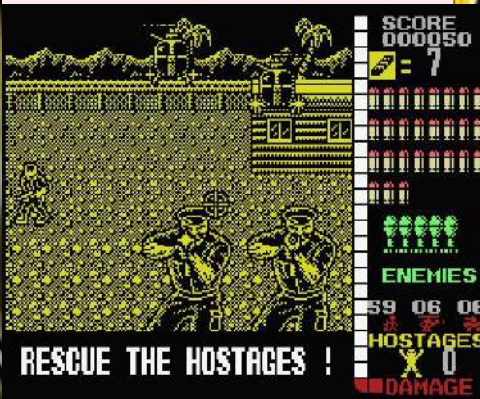
In più supporta l'audio PSG (sia interno che esterno) permettendo una qualità decisamente migliore. Com-



patibile con tutti gli MSX del mondo perché usa solo 8kb di RAM.

E' uno sparatutto in prima persona con un mirino sullo scher-

mo in cui dovete sparare a tutto quello che si muove che è letale per voi e dato che le vostre armi hanno munizioni limitate dovete sparare a dei caricatori che trovate sul terreno e sparare alle medicine per recuperare energia.



Siete un soldato che è stato scelto per partecipare a Operation Wolf che ha lo scopo di liberare dei prigionieri in aree occupate dai nemici che vi assaltano con ogni tipo di veicolo come, ad esempio, carri armati, elicotteri, motoscafi e altro in base al luogo dove vi trovate.

Questa versione del 2006 migliora la conversione dallo Spectrum per i colori, tuttavia, i personaggi sono monocromatici, molto meno definiti, più piccoli e la grafica soffre molto del color clashing,

I vantaggi di questa edizione "moderna" sono la fluidità dello scorrimento, una qualità sonora migliore e ci sono tutte le sei missioni sequen-

ziali come nell'originale.

La vecchia conversione non era piaciuta per il fatto che era stata fatta dallo Spectrum e quindi c'era bisogno di avere una conversione dall'Arcade che è fatta bene per quello che riguarda la struttura generale e tutto quello che vedete sullo schermo c'era anche nel Coin-Op.

A me personalmente piaceva la vecchia conversione perché non soffriva della confusione dei colori con lo sfondo e sullo schermo avevate le dimensioni e dettaglio originali.

Bello per i colori, ma la giocabilità generale non è che sia proprio meglio dell'altro gioco.

Finalmente un Operation Wolf che sfrutta l'MSX per quanto riguarda i colori, l'audio e la fluidità dello scorrimento. Tutto quello che vedete sullo schermo che si muove o il semplice fondale è quello che vedevate nel cabinato. C'è tutto, persino gli infermieri che trasportano i feriti.

Un po' di disappunto sul fatto che perde le dimensioni dei soldati che sono molto più piccoli e soffre pesantemente del color clashing.



2006, TOY BOX

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8

Per passare da una fase all'altra dovete distruggere un certo numero di aerei e sottomarini.

Esteticamente la versione Vic-20 è molto buona e pur meno complessa dell'originale, la grafica generale, secondo me, è migliore (in superficie il sottomarino è fucsia e sott'acqua tutto nero), una difficoltà veramente ben calibrata e più vite a disposizione.

Quanti di voi hanno sognato di poter essere il comandante di un sottomarino in una missione importante? Ebbene con questa conversione dall'Arcade il sogno diventa realtà perché ora siete il comandante del sottomarino nucleare di classe Polaris che deve sconfiggere i nemici in tanti livelli alternati in due fasi per renderlo meno ripetitivo e noioso.

E' una versione uscita solo su cartuccia per eliminare totalmente la dipendenza dai caricamenti e poterselo godere subito appena accendete il vostro Vic-20. Non richiede nessuna espansione di memoria aggiuntiva.

La trama è molto generica e quindi alla fine è uno sparatutto in cui per passare da una fase all'altra dovete raggiungere degli obiettivi che sono distruggere un certo numero di nemi-



ci che sono rappresentati da aerei e sottomarini, bombe di profondità, mine e il fondale marino.

Il gioco è uscito nella versione originale Arcade che ha le due fasi sempre nella stessa schermata, molti più nemici tra cui bombardieri con missili a ricerca del bersaglio, navi che sparano bombe di profondità e molti aerei in cielo. La conversione per Vic-20 e Atari 2600 ha apportato delle modifiche perché c'è una fase in più rispetto all'originale che consiste nel pilotare il sottomarino in un canale di collegamento. Nella versione per Atari 2600 questa fase è con visuale dall'alto e scorrimento verticale. Nella versione Vic-20 è a scorrimento laterale automatico con una meccanica diversa rispetto all'Atari perché senza missili e con solo i siluri dovete distruggere sottomarini e in più evitare una nave che sfreccia in superficie evitando il fondale allo stesso tempo.

La prima fase nella versione Coin-Op e quella Atari 2600 sono identiche anche come difficoltà e numero di nemici. La versione Vic-20 non è da meno anche se cambia decisamente la grafica degli sprite in movimento che sono migliori dell'originale. Ottima giocabilità e difficoltà calibrata che aumenta livello dopo livello.

Gold

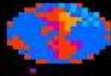


1983, TIGERVISION

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
Globale	9



GYRUSS



© 1984 PARKER BROS

Un Coin-op di grande successo giocato da migliaia (forse anche di più) di giocatori sparsi per il mondo. Un sparatutto spaziale in terza

senza.

Non c'è una rotta diretta da Nettuno alla Terra e quindi dovete pianeta dopo pianeta arrivare alla battaglia finale in orbita sopra la vostra casa.

E' un gioco diviso in varie fasi in cui iniziate da un'orbita lontana dal pianeta in corso e fase dopo fase vi avvicinate sempre di più. Quando avrete distrutto l'ultima ondata assistete ad un'animazione in cui vi avvicina-

te al pianeta e subito dopo fate un livello bonus prima di passare al pianeta successivo.

La vostra astronave ha inizialmente un solo cannone laser e distruggendo un tipo di satellite viene potenziato in un doppio laser e questo vi rimane fino a quando non perdete una vita. Oltre ai nemici ci sono anche meteore e asteroidi che sono indistruttibili e vanno evitati. Buona ritorno a casa!

NEPTUNE

300 STAGE 1

7700 STAGE 2

persona in un pseudo 3D che, tuttavia, funziona molto bene con una scalatura degli sprite in bitmap esente da ogni difetto.

State tornato a casa sulla Terra dopo una missione e quando entrate nel Sistema Solare venite attaccati dai nemici che sono in orbita intorno a tutti i pianeti e per rientrare sul vostro pianeta natale dovete liberare tutti gli altri dalla loro ostile pre-

Giocabilità eccellente, musica ed effetti sonori di qualità superlativa. Un po' deluso dai colori dei nemici che sono un po' troppo monocromatici. Tutto il resto è identico all'originale.

Gold

1984, PARKER BROTHER

GRAFICA	9
SONORO	10
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,5

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



gara oppure solo il risultato finale. Inizialmente è bello guardare la corsa perché la grafica è fatta molto bene e c'è anche una buona qualità audio, ma senza poter partecipare alla corsa, senza gestire nulla vi accontentate di vedere i risultati.

Un po' deludente perché è come guardare una demo; vi permette di scoprire questo sport grazie al Computer, in questo caso, Amiga. Se cercate un gioco di moto, avete sbagliato titolo.

Questo gioco fa parte della serie "Speedway", una variante della corsa motociclistica su un tracciato sterzato che viene trattato con dei materiali per fare gare di velocità come dice il suo nome.

Questa competizione nasce nel 1923 per correre su un circuito ovale, un tipo di competizione esclusiva del Nord America e poi si è diffuso in Australia e in Nuova Zelanda; Successivamente è arrivato in Gran Bretagna, Polonia e Svezia. Oggi è uno sport internazionale.

Le moto sono diverse da tutte le altre usate solitamente nelle gare motociclistiche perché devono pesare 77 Kg, non hanno freni, non hanno il



Non c'è il cambio, ma solo la frizione e la velocità è gestita dalla selezione del motore e delle ruote dentate posteriori.

Ci sono 16 corridori che partecipano 4 alla volta a 20 manche.

La VGS Software realizza un videogioco basato su questo sport, in AMOS, che predefinito non potete partecipare, ma solo guardare la gara come se voi foste in televisione. Il programma vi fa scegliere solo se stampare o no il programma della corsa. Potete editare i corridori per crearne uno vostro solamente in una competizione individuale che comunque ha sempre le stesse regole di 16 corridori, 4 alla volta in pista.

Tra le opzioni di salvare e caricare una partita, c'è quella per attivare o disattivare la grafica per vedere la

Utile per far conoscere questa competizione, ma se non potete partecipare attivamente dopo un po' diventa noioso. Tecnicamente va bene, ma non basta.



cambio, non hanno le sospensioni posteriori e il carburante è a base di metanolo. Con una cilindrata di 500cc le prestazioni sono paragonabile ad auto di Formula Uno.

1993, VGS	
GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITA'	??
LONGEVITA'	??
GALE	4



E' un gioco di strategia di guerra che vi permette di risolvere i conflitti in automatico oppure manualmente in una grafica 3D poligonale di elevata qualità.

Il periodo storico è quello della Seconda Guerra Mondiale con scenari che vanno dal Sahara alla Campagna Russa e dalla Battaglia delle Ardenne fino al D-Day.

Non spaventatevi delle oltre 100 pagine del manuale che ci sono per completezza del gioco, per darvi informazioni storiche, sulle truppe che andrete a gestire e sapere come funzionano le varie opzioni che avete sullo schermo. Non è essenziale per giocare perché dopo uno smarrimento iniziale normale e dopo qualche tentativo riuscite a capire come funziona, come usare la mappa e partecipare attivamente o no alle scene di battaglia in 3D.

Il gioco è basato interamente sulla mappa principale che avete davanti dopo aver scelto la lingua

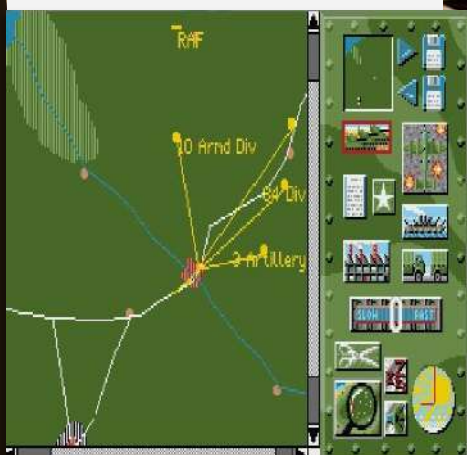
Gli scenari sono quelli indicati prima e quindi dovete cercare di vincerli in base alle truppe a disposizione.

Ogni mappa può essere liberamente editata e personalizzata aggiungendo o togliendo unità, modificando il terreno con nuove strade, nuove città, nuove foreste, modificando completamente lo scenario originale.

Le mappe sono 25 divise per difficoltà: Semplice, Media e Complessa. In più potete anche modificarle a piacere.

La giocabilità è semplicissima. Nel pannello di controllo il tasto destro del mouse vi indica a cosa servono le varie icone. Con il tasto sinistro le usate. Nella mappa, con il tasto sinistro attivate le truppe e con il tasto destro fate le azioni.

Dal pannello di controllo potete cercare le truppe che avete cliccando sopra a delle icone che li rappresentano (se ci sono). Quando selezionate una di queste potete vedere le varie unità che possedete e cliccando sopra una di queste vi mostra un'anteprima in 3D di tutte le sue caratteristiche.



(ebbene sì, il gioco è stato tradotto in 5 lingue compreso l'Italiano) e in quella predefinita controllate gli Alleati.

Non c'è una vera campagna, ma potete caricare a scelta le mappe singolarmente e in base a queste controllate i Tedeschi o gli Alleati.



Il gioco può essere accelerato nelle varie fasi, avete un contatore del tempo che può essere anche questo accelerato se non volete aspettare che i vari veicoli raggiungono gli obiettivi con il loro lento muoversi e poi una lente che (usando il mouse) vi serve per l'ingrandimento della mappa.

C'è un'altra importante opzione che è la pausa: alle volte può succedere che quando una vostra truppa è in movimento non riuscite a centrarla oppure dopo averla attivata non risponda. Con la pausa potete centrare una unità e dare nuovi ordini.

Nella mappa non ci sono i nemici e questi li trovate solo esplorandola. Solitamente è più facile trovarli vicino alle città, al mare o nascosti nelle foreste. Non avete nessun limite di tempo e quindi armati di pazienza dovete cercarvi.

Le impostazioni di battaglia e relative opzioni si attivano solamente attaccando il nemico o essere attaccati da loro e la prima cosa che vi viene chiesta è se volete partecipare alla battaglia in automatico o manualmente. Con la prima scelta questa viene risolta testualmente in base alle forze che avete.

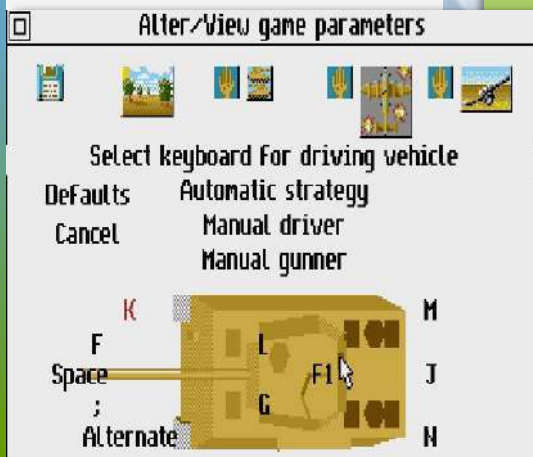


Con la seconda si apre una finestra con una arena con le vostre singole unità sul campo di battaglia e dal pannello di controllo con l'icona a forma di giornale accedete alla personalizzazione di questa fase decidendo se guidare personalmente un veicolo (tasti orribili, ma anche qui potete editarli e renderli più gestibili), guidarlo voi e far sparare al Computer, far guidare lui e voi sparate oppure stare seduti in poltrona e guardare la battaglia in 3D gestita dal vostro Atari ST. In più potete decidere se gestire manualmente o in automatico la

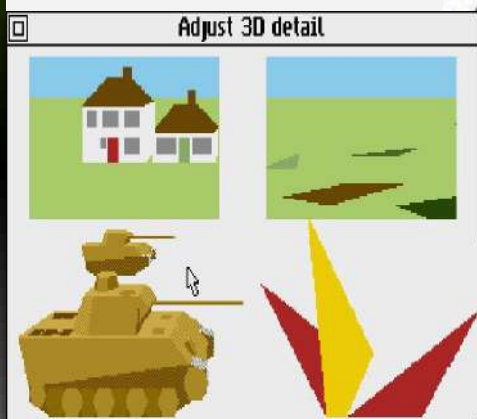
tattica.

La personalizzazione della battaglia non finisce qui perché potete decidere se i rinforzi devono essere manuali o automatici e stessa cosa per l'aiuto dell'artiglieria (se ce l'avete). Se scegliete manuale dovete prendere l'icona dei cannoni e spostarla sul campo di battaglia.

Dato che la battaglia manuale è in 3D poligonale avete anche l'opzione per impostare qualità e dettaglio:



- Città: Alto, Medio, Basso. Predefinito dettaglio medio.
- Terreno: Ultra, Alto, Medio, Basso. Predefinito dettaglio medio.
- Veicoli: Alto, Medio, Basso. Predefinito dettaglio medio.
- Esplosioni: Semplice e Complesse (questo settaggio dipende dalla memoria che avete. Con 512k solo qualità semplice; con 1 MB qualità complessa)



Inizialmente è molto intrigante stare a guardare il Computer che attua la sua tattica e poi la mette in campo durante la battaglia in 3D e voi guardate e ammirate il tutto come fosse un film.

Avendo però uno strategico che vi permette di partecipare attivamente al combattimento come fosse uno sparattutto in 3D, di personalizzare i comandi e la grafica, la voglia di entrare in campo attivamente ce l'avete fin

da subito.

In tempo reale potete uscire dal combattimento in corso, cambiare le impostazioni e prendere i comandi del veicolo.

Dato che avete tante mappe divise per difficoltà è molto buono iniziare a fare pratica dalle più semplici per scoprire come funzionano i vari carri armati e loro caratteristiche.

Il motore 3D è ottimo, una qualità generale che è raro vedere in uno strategico di guerra e l'ST è sfruttato bene anche dal punto di vista sonoro (non c'è musica e gli effetti sono molto buoni).

Il 3D a dettaglio medio gira abbastanza bene, ha la giusta fluidità e se volete proprio il massimo frame rate impostate tutto su "basso". Gli scenari sono più semplici però è più gratificante come prestazioni.

Il dettaglio massimo non lo consiglio perché è veramente molto pesante da gestire per l'ST di base.

Nota negativa è che rispetto alla versione Amiga e PC, questa versione ST non ha l'introduzione (su Amiga per vederla ci vuole 1 MB di memoria, mentre con 512k passa direttamente alla mappa predefinita come su Atari).

Uno strategico di guerra con la battaglia in 3D poligonale con un elevato livello di dettaglio. Richiede solo 512k di memoria, ma se ne avete 1 MB potete avere delle migliorie grafiche.

Tantissime mappe e una difficoltà generale adeguata per tutti anche quelli che si avvicinano a questo genere per la prima volta. Da non perdere!

Gold

1993, EMPIRE

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
Globale	9,2

FRAY LUIS

E'

un misto tra un picchia-duro a scorrimento laterale, gioco di avventura e anche qualche elemento RGP che si svolge nel XVI secolo in cui voi interpretate, per la prima volta credo nella storia dei videogiochi un frate, Luis.

In questo ruolo siete preoccupati dal fatto che il successore dell'abate è Algo il terribile che è un vero e proprio Demonio sulla Terra che vuole scatenare l'apocalisse e distruggere ogni essere vivente. Il vostro scopo è quello di distruggerlo.

Questo essere malvagio ha già condizionato persone e animali contro di voi e infatti durante la vostra avventura dovrete combattere contro altri monaci, vari tipi di animali e altre trappole mortali come statue che si animano quando vi avvicinate. Inizialmente non avete nessun tipo di arma con voi tranne la vostra abi-



lità con i pugni, ma uccidendo i demoni potete raccogliere delle palline blu che alimentano una barra di energia che quando è al massimo vi permette di lanciare palle di fuoco, imparare nuove magie e anche la

stregoneria per aprire, ad esempio, porte chiuse a chiave.

Non solo combattimenti, ma anche cercare di risolvere degli enigmi che vi sbarrano il vostro cammino verso Algo il Demonio.



E' un gioco del 1998 in DOS in cui la grafica è stata disegnata a mano per riprendere quelli vintage di questo genere.

I fondali sono davvero belli, c'è il parallasse e i nemici sconfitti rimangono sul terreno e non scompaiono nel nulla come succedeva spesso. Introduzione e scene di intermezzo a cartone animato.

E' un gioco Spagnolo tradotto anche in Inglese, tuttavia, in alcuni dialoghi quando interagite con altri personaggi è ancora nella lingua originale e incomprensibile per molti.

Questo genere di giochi per PC richiede hardware molto esagerato rispetto a quello che vedete sullo schermo e questo non fa eccezione: Pentium, 16 MB di memoria, CD-DROM.

Gira anche su 386 e 486 con almeno 8 MB di memoria però ci sono problemi di configurazione dell'audio.

Richiede solo la Sound Blaster, ma sembra che questa funzioni solo se avete un Pentium. Se la configurate su un 386 o 486 non la riconosce. Per giocare su questi computer dovete configurarlo per giocare in silenzio.

Su 386 fa 1 fps, mentre su 486 almeno a 33 Mhz gira discretamente. Per avere musica, effetti e buona fluidità, dovete avere un Pentium di qualunque velocità (anche a 60 Mhz).



Dalla grafica sembra un titolo da 286 senza troppe pretese, mentre invece è un gioco da Pentium disegnato come i giochi del passato e di conseguenza richiede un processore molto veloce, ma soprattutto tanta RAM. Bellissimo gioco da non perdere!

Gold

1998, HOLLYWOOD PUBLISHING

GRAFICA	10
SONORO	10
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
Globale	9,5

GIOCCHI

RECENTI

Konami® GREEN BERET

PRESS FIRE TO START

© KONAMI 1985

THIS GAME IS FREE FOR AMIGA COMPUTERS
NOT FOR SALE - ALL RIGHTS FOR KONAMI.
MUSIC rearranged by DJ METUNE
DANTE 2022

Green Beret

Tra giochi commerciali e giochi gratuiti, questo 2022 è molto ricco di quelli per Amiga che stanno rinascendo grazie a questo motore noto come Scorpion Engine che permette di togliervi tante soddisfazioni.

Questo è il caso di Green Beret che porta questo famoso gioco Arcade sulla piattaforma dopo che ha fatto divertire tante persone.

Durante il caricamento avete tutte le informazioni sulla gestione del joystick/joypad.

L'Amiga viene sfruttato bene per la grafica e la musica ed è davvero bello poterlo avere sulla piattaforma.

Purtroppo la difficoltà sembra davvero esagerata. E' vero che anche l'originale era difficilissimo però la cattiveria dei nemici mi sembra molto accentuata.

E' una conversione 1:1, ma dato che è arrivato 32 anni dopo forse si poteva renderlo più giocabile, migliore dell'originale e anche mettere la scelta delle difficoltà.

E' comunque un'ottima conversione.



2022, DANTE	
GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8,5

AMIGA

PLAY

— SCRAMBLE —

HOW FAR CAN YOU INVADE
OUR SCRAMBLE SYSTEM ?

© KONAMI 1981

Scramble

Un altro gioco per Amiga, questa volta è uno sparatutto a scorrimento orizzontale ed è la conversione 1:1 dell'originale Scramble che non usa lo Scorpion Engine e quindi usa il sistema tradizionale.

Questo sistema ha permesso di avere il Coin-Op direttamente sull'Amiga 500 con 1 MB di RAM in

tutto il suo splendore.

Era un titolo molto interessante perché era semplice come meccanica di gioco: distruggere tutto quello che si muoveva sullo schermo e bombardare i silos di carburante per rifornirvi automaticamente e fare punti.

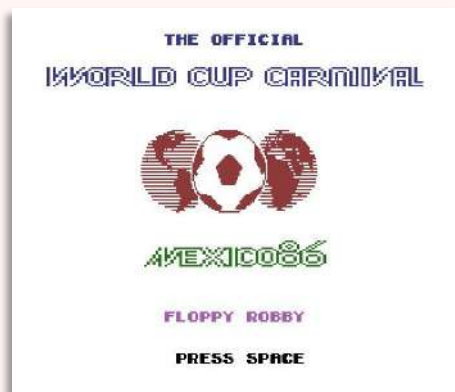
Ci sono sei livelli in cui dovete rientrare alla base partendo da quello più lontano.

Tecnicamente eccellente perché è uguale in ogni cosa all'Arcade. Musica, grafica, giocabilità, jingle sonori, difficoltà, schemi di attacco. Nell'Amiga, in questo caso, manca solo la fessura per il gettone.



2022, JOTD	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



WORLD CUP CARNIVAL

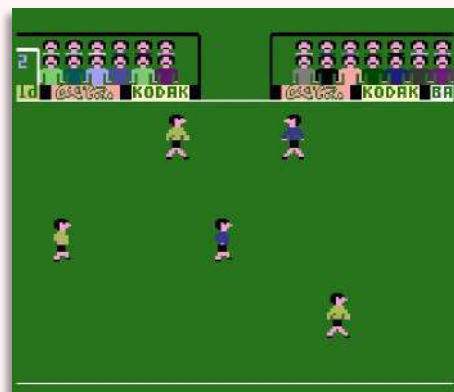
E' l'edizione della Coppa del Mondo di Mexico '86 in cui dovete scegliere una delle otto squadre disponibili per fare una versione ridotta della Coppa. Il suo valore storico è che è stato il primo gioco ad avere la licenza ufficiale della FIFA perché prima non c'erano i nomi originali.

La versione per Commodore 16 è il gioco *World Cup* del 1985 rinominato in occasione dell'evento del 1986 in cui usa lo stesso motore.

La visuale è laterale e lo scorrimento è fluido fino a quando rimanete nello schermo in corso, ma quando scrollate a destra o sinistra, quest'ultimo viene ridisegnato, ma l'effetto non è molto bello.

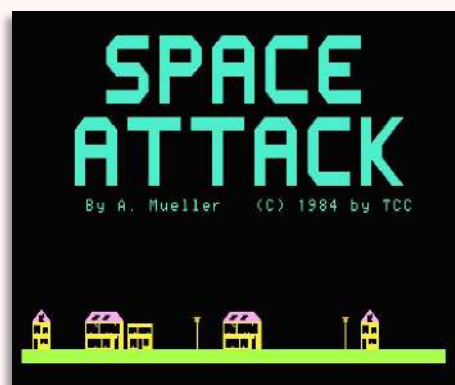
Il controllo è pessimo, il cambio dei giocatori ridicolo, la palla è uno sprite che si posta ad un frame alla volta come i giocatori, il portiere non para, i compagni fanno le belle statuine, il punteggio non è al centro campo, ma solo vicino alle porte (ma perché?).

Tutto era passabile viste le caratteristiche tecniche del C16 se, almeno, avesse una giocabilità decente. Purtroppo anche quella è rimasta sul tavolo del progetto.



1986, ARCTIC COMPUTING

GRAFICA	5
SONORO	0
GIOCABILITA'	1
LONGEVITA'	0
GLOBALE	1,5



Space Attack

E' un clone di *Missile Command* per l'EACA Color Genie. Niente di più e niente di meno di già visto, ma che rimane un genere molto divertente e giocabile su ogni piattaforma in cui è uscito.

Il vostro scopo è quello di difendere sette città/avamposti da missili che provengono dallo spazio perché una razza aliena ha deciso che vuole la

Terra come pianeta per le vacanze e l'umanità è d'intralcio.

I missili piovono dal cielo, dovete puntarli e poi lanciare un potete raggio laser esplosivo per distruggerli.

Di tanto in tanto arriva un'astronave madre che lancia una bomba per mettervi un po' d'ansia in più.

I missili vanno distrutti in pieno o nella deflagrazione del vostro raggio laser.

EACA COLOUR GENIE



1984, TCC

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8,2



PC-8801



CYGNUS

E' un clone di *Space Invaders* come meccanica base di gioco in cui dovete distruggere una serie di alieni sullo schermo, finiti i quali dovete affrontare un'astronave madre.

Ci sono diversi livelli in cui potete ammirare delle bellissime schermate grafiche che fanno da sfondo e nemici diversi e boss da sconfiggere.

E' difficile perché gli alieni si spostano sullo schermo ad una velocità pazzesca e dovete avere i riflessi pronti per

evitare i loro proiettili.

Il gioco l'ho provato in emulazione e quanto pare c'è un problema di grafica perché quando perdete una vita, tutto quello che c'è sullo schermo, compreso il pannello informativo diventa azzurro.



1984, NIPPON SOFT

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
LONGEVITA'	7
GLOBALE	7,5



Move Out

Un gioco di logica, senza (apparentemente) limite di tempo in cui guidate un trattore all'interno di un gigantesco labirinto per trovare un modo per poter accedere ad uno nuovo.

Ci sono stanze con delle rocce squadrate di un colore diverso da quello dei muri che vanno spostate una alla volta e portate ad un ascensore di

colore rosso. Quando avete fatto tutto passate ad un altro livello più difficile.

Ci sono vari teletrasporti di colore verde che vi spostano da un punto all'altro del labirinto per facilitare lo spostamento di questi oggetti.

Se sbagliate mossa e non siete più in grado di portare un roccia all'ascensore dovete resettare il labirinto.

Un gioco di logica difficile perché ogni roccia è messa in un modo tale che va spostata in un certo modo e sbagliare anche solo una mossa può impedirvi di continuare.

Bella musica solo durante la schermata del titolo e poi silenzio, giustamente, per concentrarvi sulla logica.

COMMODORE 64



1991, CP VERLAG

GRAFICA	8
SONORO	6
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	8

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2



retro-gamers



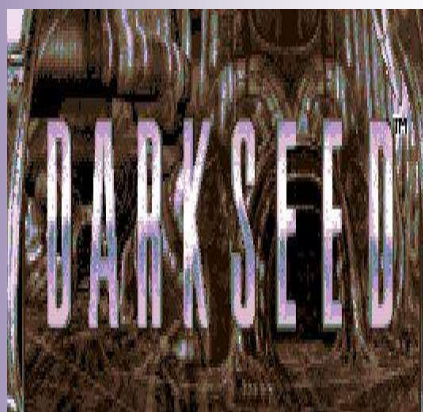
www.retro-gamers.it

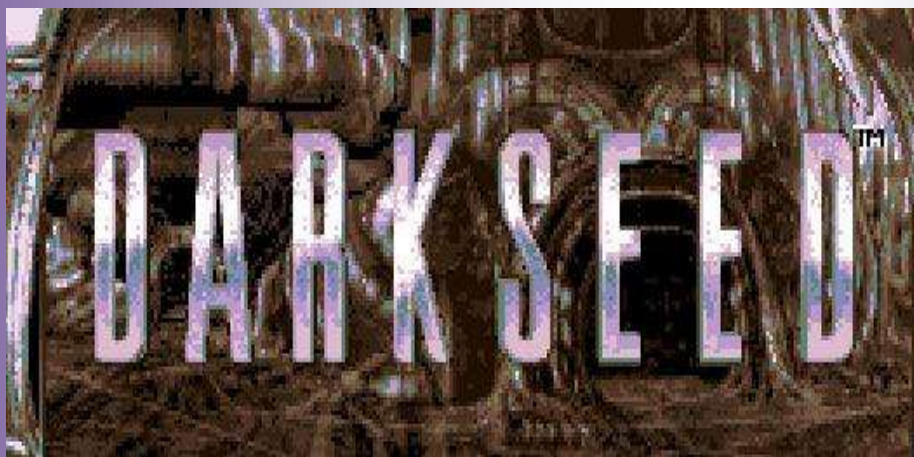
RIPESGAGGIO
GIOCHI

PRESENTA

E' una sezione dedicata a giochi del passato che ho deciso di riprendere, di correggere e di adattarli alla nuova impaginazione. Sono giochi recensiti tanto tempo fa e che molto probabilmente non avete letto, ve ne siete dimenticati oppure la fanzine non era ancora così popolare come lo è oggi.

I titoli che riprendo in questo numero sono quelli che vedete dagli screenshot qui sotto (quando vedrete questo sfondo o dei bordi dello stesso colore vuol dire che è un titolo già recensito nel passato e che ho deciso di riprendere):





Un' avventura grafica che è uscita per Amiga dopo il successo della versione PC nel 1992 con la quale gli sviluppatori hanno potuto contare sull'aiuto del celebre artista grafico *H.R. Giger*.

Interpretando Mike Dawson, risolvendo alcuni enigmi e interpretando i

spaventosa per certi versi, molto difficile tanto che gli oggetti da raccogliere o usare sono perfettamente integrati con il fondale. Riuscire a individuarli è molto arduo tanto che inizialmente alcuni li trovate per puro caso, mentre altri li ignorerete. Un'altra difficoltà è che le azioni vanno fatte in precisi momenti pena la fine dell'avventura.

La frustrante difficoltà vi costringe ad usare le soluzioni per godervi di ogni scena. Ad ogni errore dovette ricominciare da capo o dal salvataggio e dopo un po' il divertimento lascia posto allo stress. Alternativa è imparare tutto a memoria.

La versione CD32 è ben realizzata per il parlato, mentre per il resto è identico alla versione floppy senza nessuna differenza.

E' un altro di quei giochi come, *UFO: Enemy Unknown* dove invece di usare la versione AGA si è scelto quella OCS.

Ha una storia affascinante, ma la meccanica di gioco simile a *Cruise for a Corpse* dove le azioni vanno fatte esattamente in un preciso momento può avere l'effetto di renderlo odioso.



suoi incubi, strane cose che avvengono intorno a lui, mano a mano che procedete con l'avventura scoprite l'esistenza di un mondo oscuro parallelo e di una razza aliena che sta cercando di impadronirsene.

Il nome del protagonista non è inventato, ma è quello di uno degli sviluppatori che ci mette anche la sua voce nella versione CD32 che sfrutta appunto il CD-ROM nel modo migliore rispetto al solo testo della versione dischetto per gli altri modelli della piattaforma. Purtroppo per essendo per CD32 la grafica è quella della versione OCS per Amiga 500.

E' un'avventura abbastanza diversa dal solito, più psicologica, oscura,



Un'avventura grafica dell'orrore diversa dalle altre, ma che non piacerà agli amanti di questo genere per alcune scelte sull'avanzamento nel gioco. CD32 sfruttato solo nel parlato, niente tracce audio e animazioni un po' lente.



Silver

1994, CYBERDREAMS

GRAFICA	9
SONORO	10
GIOCABILITA'	8
LONGEVITA'	7
GLOBALE	8,5



Un gioco a metà tra avventura grafica e gioco strategico. E' una trasposizione cinematografica piuttosto che al romanzo dato che i personaggi sono proprio quelli che si vedono nel film e guardando Paul e Jessica Atreides sembrano proprio i due attori.

attaccare, ma non è un vero e proprio strategico in tempo reale.

Bella cosa è il passare dal giorno alla notte anche se non è molto realistico perché il tempo scorre veloce quando vi spostate sul pianeta, mentre è lentissimo negli altri casi.

Per dare gli ordini ai Fremens, dovete andare direttamente da loro e solo molto avanti nel gioco acquisirete dei potere psichici che vi permettono di comunicare con i vostri alleati a distanza.

Tra gli scopi del gioco c'è quello di produrre la "SPEZIA" (che non è la città della Liguria) che l'imperatore vuole ad ogni costo. Per poterla avere dovete farvi aiutare dai Fremens dovendogli dimostrare di essere degni della causa, quindi aiutarli migliorando gli equipaggiamenti (e questi possono anche essere rubati agli

Harkonnen o comprati dai contrabbandieri).

Bisogna anche migliorare l'aspetto militare delle truppe Fremens (dato che nel gioco non potete controllare le truppe Atreides) e cercare di aumentare le motivazioni dei Fremens comandando una battaglia direttamente sul luogo della stessa.

In seguito, nel ruolo di Paul Atreides, scoprite che è possibile coltivare una pianta che, tuttavia, distrugge la "SPEZIA", ma al tempo stesso da una grande motivazione ai Fremens che poi vi insegneranno a cavalcare gli enormi vermi del deserto che si riveleranno molto utili anche durante le battaglie contro i nemici.

E' un'avventura strategica molto complessa e molto lunga da portare a termine perché prevede una buona parte strategica oltre che di dialogo.

Tecnicamente il gioco non sfrutta nessuna caratteristica del CDTV e in pratica è la versione floppy.



Lo scopo del gioco è quello di guidare il protagonista, Paul Atreides, a conquistare il pianeta Arrakis e sconfiggere gli Harkonnen grazie all'aiuto dei Fremens.

E' un'avventura dato che ci si può spostare per tutto il pianeta grazie all'ornitottero e parlare con ogni personaggio del gioco per avere informazioni o prendere contatti con i Fremens per creare un'alleanza contro gli Harkonnen. E' un gioco di strategia perché permette di vedere le truppe in movimento come un classico gioco strategico, di dare ordini, di muoverle o

la causa, quindi aiutarli migliorando gli equipaggiamenti (e questi possono anche essere rubati agli



Un'ottima avventura grafica/strategica molto complessa e articolata che però non sfrutta niente del CDTV, quindi un CD praticamente vuoto di tracce audio e animazioni supplementari che avrebbero arricchito di certo questa versione. Grafica e animazione veloci, molto definite. Audio di buona qualità.

Gold

1992, VIRGIN

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



In questo sequel la Microprose migliora sensibilmente la giocabilità e l'aspetto grafico che si era visto nel primo gioco, ma rimane un titolo dove non c'è una trama ben definita.

Come in Gunship ci sono una serie di

oppure iniziare quella per la vostra carriera.

Purtroppo ci sono solo due scenari: Europa Centrale e Golfo persico e le missioni vengono generate a caso in base alle vostre scelte.

Le variabili che riguardano le impostazioni della simulazioni sono in un pannello di controllo che fa parte dell'elicottero e le dovete scegliere ogni volta: la scelta della vulnerabilità o indistruttibilità del veicolo e del

pilota, le condizioni del meteo, l'abilità dei nemici e il controllo delle armi.

E' una simulazione che vi lascia libertà nel modo di giocare e una volta imparati i comandi (ce ne sono tanti) principali per il primo volo vi divertirete tantissimo. Pilotare un elicottero è molto diverso rispetto ad un aereo.

E' una simulazione in 3D poligonale che ha subito, rispetto al primo, un miglioramento estetico notevole e lo vedete da queste immagini.

Ogni tipo di elicottero ha il suo abitacolo tipico e la sua strumentazione che è molto dettagliata e ogni cosa che vedete ha una sua funzione che dovete imparare ad usare e riconoscere.

La grafica 3D è ben disegnata e i paesaggi sono ricchi di particolari, come strade, ferrovie, alberi e i vari appezzanti di terreno hanno tutti un colore diverso che da veramente la sensazione di volare su uno reale.

I paesaggi ora non sono più piatti, ci sono le asperità del terreno molto più realistiche del primo gioco e pure di altri simulatori di volo del periodo e rimarrete estasiati a vedere delle vallate costeggiate dalle montagne con strade e ferrovie che le attraversano.

La nima mappa che si era già visto nel primo Gunship qui viene migliorata ulteriormente aggiungendo una visuale 3D per i bersagli che vengono automaticamente puntati con informazioni sul tipo, sulla distanza e anche vederli esplodere quando li colpite rimanendo a distanza di sicurezza.



missioni che dovete portare a termine finite le quali venite promossi ad un grado superiore e le dovete rifare ad una difficoltà più elevata.

In Gunship 2000 potete pilotare diversi elicotteri tra cui due Comanche che saranno disponibili solo quando raggiungete il grado di Tenente o superiore.

Non è un simulatore di volo al 100% perché come il precedente non ha una campagna militare, ma solo missioni singole da portare a termine per permettervi di fare una carriera militare e poter pilotare elicotteri tecnologicamente più avanzati.

In questo secondo gioco cambia radicalmente anche il menu delle impostazioni che ora è praticamente un ufficio militare dove potete scegliere se fare una missione di allenamento

La versione per Amiga di questo gioco è uscita in versione OCS, AGA e CD32. Nella prima pagina di questa recensione le prime due immagini sono della versione OCS, le ultime due per quella AGA. A guardarle non c'è una differenza netta né con la visuale interna né con quella esterna, mentre l'AGA si vede bene nelle schermate statiche.

Se effettivamente c'è una differenza è difficile da vedere. Forse in qualche visuale esterna, ma ad essere sincero durante il volo a me sembrano entrambe identiche.

La versione PC che si vede in questa pagina è una versione a 256 colori reali, con un abitacolo disegnato molto bene, molto più realistico anche come definizione e sembra davvero di stare seduti su un elicottero. Con le



parole è difficile spiegarlo, dovete giocare per rendervene conto.

Gli scenari in 3D sono più complessi e ci sono più cose sullo schermo che rendono il paesaggio più reale e i 256 colori permettono di evitare di usare troppe retinature che, comunque, ci sono perché servono a creare sfumature di colore e aumentare il realismo. Su Amiga la retinatura era usata principalmente per ridurre il peso del motore 3D sul processore.

Come prestazioni, al massimo dettaglio, gira abbastanza bene su un 286



di fascia media.

Per la versione PC esiste una versione CD-ROM che è solo marketing perché non ha niente di più della versione su dischetto a parte il supporto del mouse e due scenari aggiuntivi.

La versione CD32 sfrutta appieno il CD-ROM con una bella introduzione in FMV cinematografica che è uno spettacolo da guardare. In più ci sono anche le tracce audio.

Tutto il resto è identico alla versione AGA con solo le immagini statiche meravigliose. Tutto il resto, di nuovo, sembra la versione OCS.

La versione PC è a 256 colori sia nelle immagini statiche che durante la simulazione, un dettaglio più elevato, più oggetti su schermo e giocabilità molto buona. Longevo grazie ad un buon numero di elicotteri.

Gold

1991, MICROPROSE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
Globale	9

La versione Amiga non è da meno della versione PC, un ottimo sonoro, un'ottima grafica e una buona giocabilità. Le missioni generate a caso lo renderanno molto longevo nel tempo.

La versione AGA doveva essere più marcata graficamente rispetto a quella OCS.

Gold

1993, MICROPROSE

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
Globale	9



E' un simulatore di guida prodotto dalla Distinctive Software e pubblicato dalla Accolade nel 1987.

Si tratta di un gioco molto semplice come scopo dato che dovete semplicemente vincere una gara su strada facendo attenzione a non farvi arrestare dalla polizia se superate i limiti



di velocità o altre infrazioni gravi.

Il successo di questo gioco era dovuto al fatto che usava poligoni per il paesaggio e sprite per gli oggetti e le altre vetture che incontravate lungo le strade.

Il giocatore può affrontare questa sfida con una macchina scelta tra cinque modelli: Lotus, Lamborghini, Porsche, Ferrari e Chevrolet e ogni vettura ha le sue informazioni e il proprio cruscotto.

Anche sul piccolo Commodore 64 il gioco è davvero spettacolare sin dalla presentazione al gioco vero e proprio. Ci sono proprio tutte le animazioni che ci si aspetta fin dalla scelta della vettura.

Durante la gara la grafica 3D è molto veloce e il volante gira davvero anche se meno preciso rispetto al puntato-

re, ma il realismo è assicurato come gli incidenti se non rispettate il codice della strada.

Se correte troppo velocemente arriva la polizia che cercherà di fermarvi e poi arrestarvi, ma un radar vi avverte se la polizia è in azione. Per evitare di terminare il gioco bisogna cercare di seminare gli avversari e la polizia raggiungendo presto la velocità massima guidando tra pericolose curve evitando macchine e camion su entrambe le



corsie. A proposito di strada, questa è disegnata molto bene con i cartelli stradali e ogni altro elemento.

Test Drive sulle macchine a 16/32 ha un miglioramento notevole anche se non cambia la struttura di gioco. C'è ora un motore 3D più realistico, ma la giocabilità resta sugli stessi livelli visti su Commodore 64 anche se qui la grafica lo esalta ancora di più.

La versioni per Amiga e ST sono senza dubbio le migliori riuscite come grafica e animazioni. Audio di ottima qualità (l'ST un po' meno, ma è cosa risaputa).

Delle due versioni quella ST è un po' più fluida della versione Amiga, ma il rumore del motore durante il gioco è orribile, spacca i timpani.

La versione PC invece sfoggia una bellissima grafica CGA e sonoro attraverso il cicalino del PC che provoca una lacrimuccia di nostalgia.

Tutte le versioni sono bellissime e realizzate molto bene, ognuna sfruttando al massimo l'hardware su cui gira.

E' il primo di una lunga serie e realizzato magnificamente su ogni piattaforme dove raggiunge prestazioni superlative. Hardware sfruttato bene e motore 3D veloce e dettagliato. Da preservare!

Gold

1987, ACCOLADE	
GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



Console Forever



evitabili, ma l'area di gioco non è molto grande e quando c'è un po' di confusione evitare i colpi nemici è molto complicato.

Ha una meccanica di gioco molto Arcade e questa possibilità di usare in tempo reale quattro armi diverse lo rende interessante da provare.

I bonus in questo gioco sono racchiusi in baccelli letali al tocco e quindi anche questi vanno distrutti mentre venite attaccati da altri alieni.

IMAGE FIGHT

1 PLAYER
2 PLAYERS

TM AND © 1990 IREM AMERICA CORP.



Licensed by Nintendo of America Inc.

A causa dell'invasione di alieni dalla Galassia Boondoggle, la razza Umana, unita come non mai prima di allora, progetta l'astronave OF-1 per respingere questi feroci nemici della Terra.

E' uno sparattutto a scorrimento verticale diviso in cinque livelli tutti diversi tra spazio e superficie del pianeta e basato su dei potenziamenti molto efficaci ed esteticamente molto belli.

Questo nuovo caccia ha quattro slot per innestare nuove armi da scegliere durante il combattimento e attuare la tattica migliore per arrivare in fondo al livello sprecando meno vite possibili.

Non è un gioco difficile, i proiettili nemici sono facilmente

E' difficile, inutile nascondere, ma è fatto talmente bene che la voglia di impegnarsi è tanta e più provate e più vi toglierete molte soddisfazioni.

Gold

1990, IREM

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

BOMBER RAID

PUSH START BUTTON

© SEGA 1988

Un altro sparattutto a scorrimento verticale, questa volta per il SEGA Master System, il quale ha una impostazione da Coin-Op dell'epoca in cui avete un briefing di missione che vi spiega quello che dovete fare e quale è il boss di fine livello che dovete distruggere.

I nemici sono di ogni tipo, aerei, elicotteri, sottomarini e tanti altri per cercare di tenervi occupati il più a lungo possibile in soli cinque livelli.

La giocabilità è fortemente ispirata da 1942 con varie ondate di nemici volanti e di superficie che potete distruggere senza bisogno di avere delle bombe da sganciare.

I bonus hanno due colori: rosso e verde. Il primo colore vi aggiunge un aereo in formazione, mentre il secon-



do vi potenzia l'arma principale.

In generale non è difficile anche se la grafica alle volte tende a far confondere un po' i proiettili. Per il resto è tutto ottimo. Grafica, musica, effetti sonori e animazioni varie.



Un ottimo sparattutto con una bella qualità estetica e sonora. Giocabile anche se alle volte c'è qualche problema di contrasto tra il fondale e i proiettili nemici.

Gold

1988, SEGA

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9



riali.

Quando avete distrutto tutti i nemici dovete trovare un aereo di supporto che vi rifornisce di carburante e poi siete pronti ad un nuovo livello.

Un titolo senza tante pretese, ma fa il suo dovere e partita dopo partita diventa sempre più divertente.

Molto bello l'inizio del gioco con il decollo dell'astronave da una pista e pronti a distruggere tutti gli alieni nemici. Grafica e sonoro superiori alla media dei giochi di questa Console.

Gold

1989, ATARI

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9,2

Oggi tra le Console solo sparattutto e per l'Atari 2600 eccone uno in 3D, almeno come visuale per distruggere tutti i nemici che vi si parano davanti.

Questa visuale in terza persona rende gli scenari più belli e se ne avvantaggia nella giocabilità e in un estetico sempre molto piacevole.

Avete diversi tipi di armi che cambiate da un livello all'altro iniziando con una mitragliatore, poi missili a ricerca del bersaglio e poi nei livelli più avanzati trovate anche delle mine per distruggere i vari droni, bombardieri, pattuglie, intercettori, ecc.

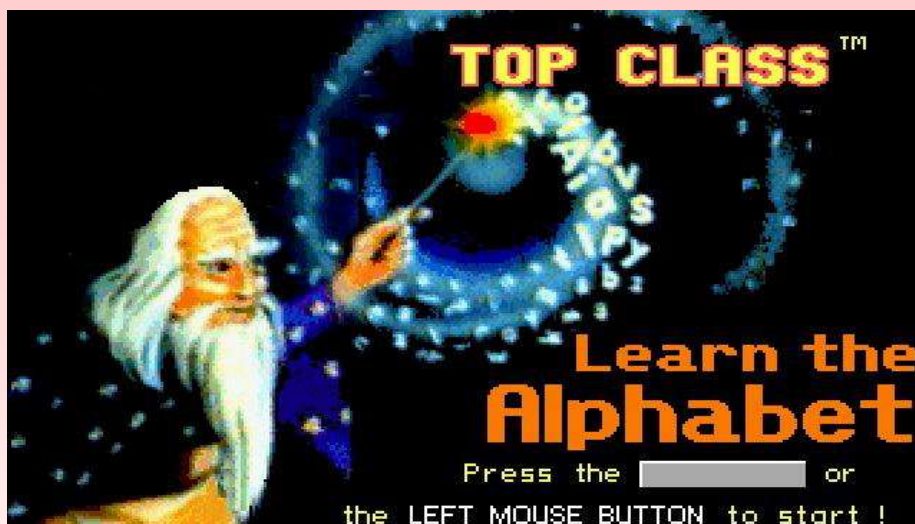
Questa Console stupisce sempre sia in bene e male passando da titoli stupendi a meno belli, ma questo devo dire che esteticamente davvero impressionante.

Lo scenario è uno solo, in mare aperto con un cielo che scorre con tanto di nuvole che sembrano vetto-

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a light blue key with the word "Education" printed in black, sans-serif capital letters. Surrounding this key are several white keys, including one with a right-pointing arrow, one with a question mark, and one with the word "Shift". The lighting is soft, creating subtle shadows and highlights on the keys' surfaces.

Education

Apprendimento



A/D: è il glossario in cui guardate immagini e animazioni legate ad ogni singola lettera e quali parole sono associate. Infine l'alfabeto dalla A alla Z e la sua pronuncia (in Inglese ovviamente).



Un educativo per MS-DOS per imparare o per migliorare l'apprendimento dell'alfabeto. C'è chi voleva saperne di più ancora prima di iniziare la scuola e fare buona impressione e quale applicativo è ideale per questo? Naturalmente **Learn the Alphabet**.

Il programma è in VGA e vi parla con una voce di buona qualità per rendere l'insegnamento e l'apprendimento molto più semplice anche perché chi lo usa, teoricamente, non sa leggere. Il programma si apre in una stanza con cinque oggetti con cui interagire: il **Computer** è il manuale in linea che vi spiega come usare il mouse, quali tasti da premere e i vari comandi che potete attivare e disattivare via tastiera.

Letters Grand Prix: è una corsa di Formula Uno in cui dovete andare alla massima velocità e per evitare le auto avversarie dovete premere la lettera che è indicata sul loro cofano.



Balloon Game: una tartaruga deve arrivare al traguardo e ogni volta che premete la lettera giusta sul palloncino, la tartaruga avanza. Dovete evitare che il palloncino venga distrutto da un ago. Più velocemente individuate la lettera sulla tastiera e più punti fate.



Alphabet Toys: è una raccolta di quattro mini giochi: due sono per vedere se sapete associare le lettere agli oggetti, gli altri due sono delle sequenze in cui mettere la lettera al posto giusto.



La serie Learn di Compedia è facile da usare e permette un'assimilazione molto veloce e pratica di ogni argomento perché è fruibile a qualunque età.

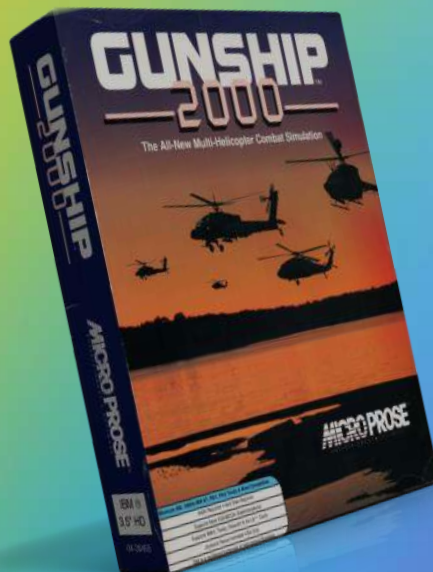
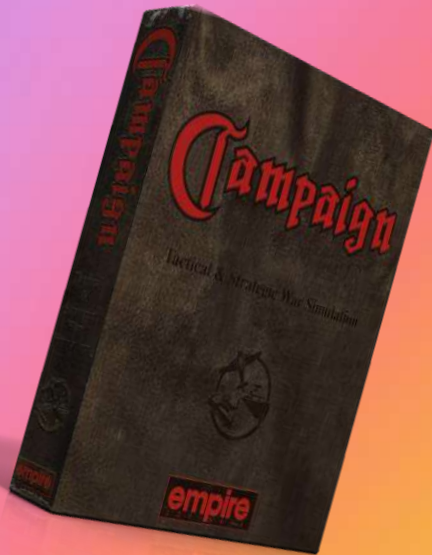
La grafica in VGA e parlato di ottima qualità lo rendono uno dei programmi migliori anche rispetto a piattaforme più adatte a questo scopo.

Gold

1993, COMPEDIA

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

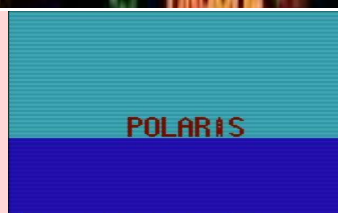
Box Art: Copertine in 3D





Top 3

Polaris



CAMPAIGN



Fray Luis



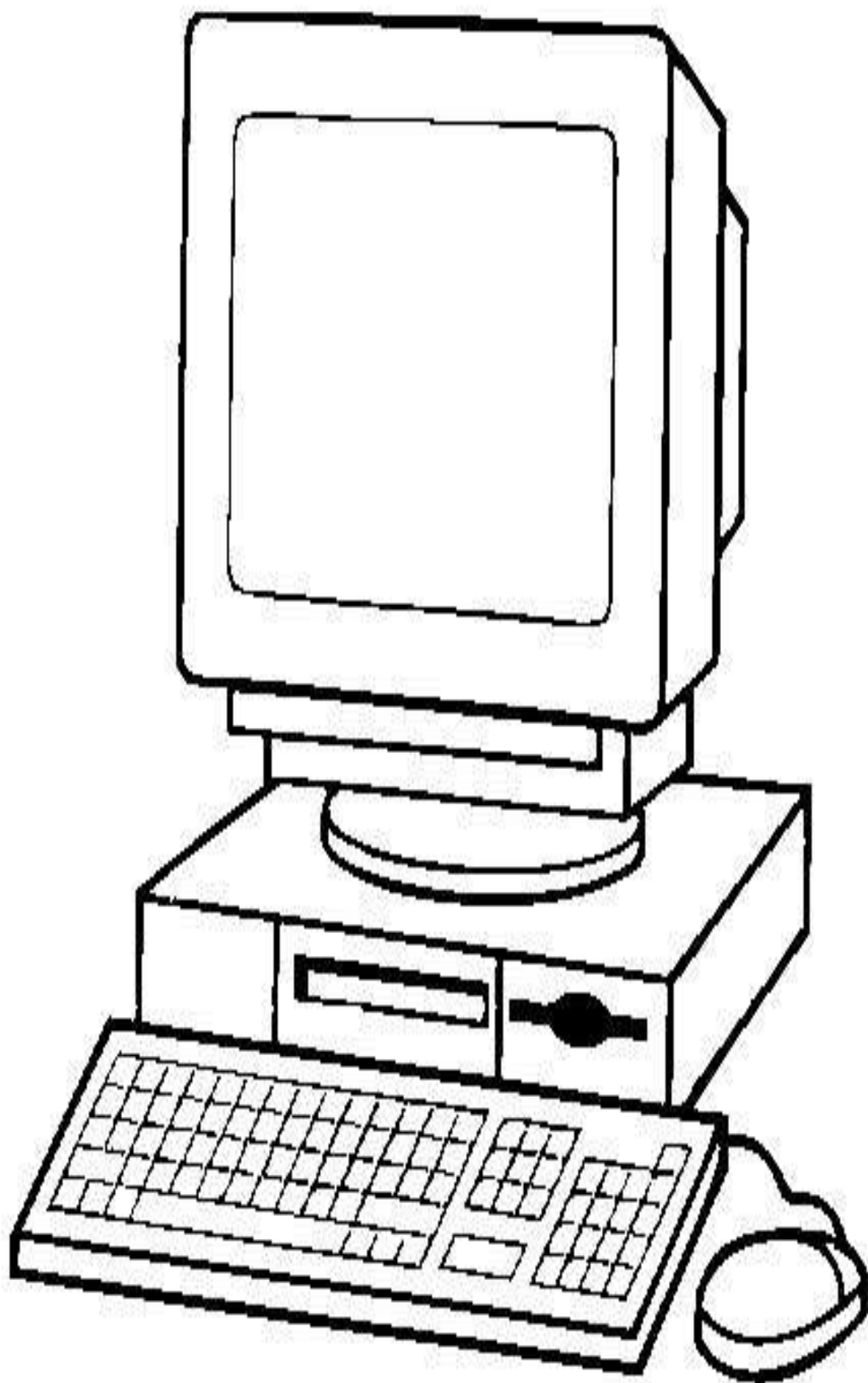
Multimedia

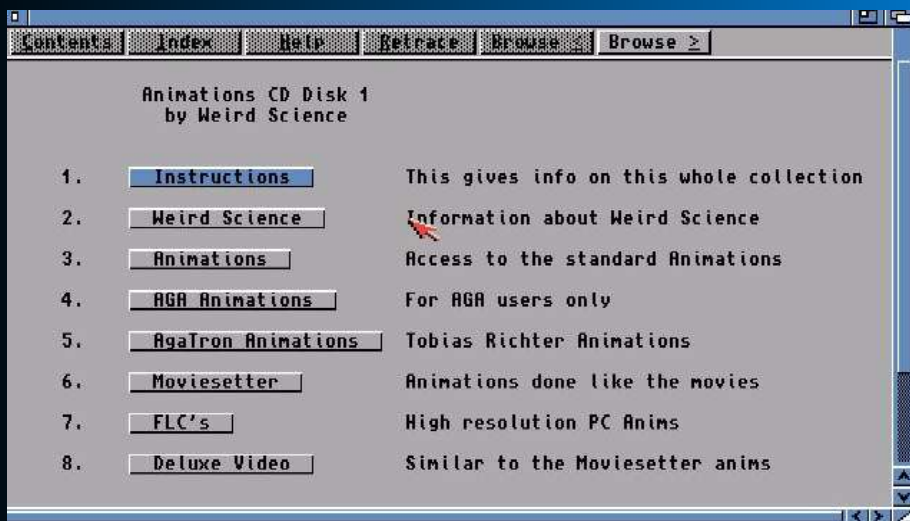
Grafica

Ufficio

Hardware



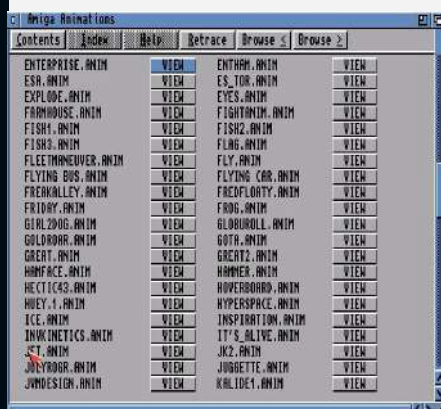




Amiga Animation CD è una raccolta di animazioni su due CD-ROM che sono riempiti totalmente di questi file e quindi vi garantiscono tante ore di visione.

Non è esclusivo per Amiga perché ha al suo interno anche programmi per essere usati da PC, ma di certo lato Amiga è fatto molto meglio perché i video sono tutti disponibili direttamente da una guida in formato AmigaGuide dove vi basterà cliccare su un link per vedere direttamente l'animazione.

Ogni categoria ha una quantità notevole di file da vedere e con i quali



rilassarvi con un genere che si è molto bello però non vi permette di interagire. E' come guardare un cartone animato, ma dal vostro Computer preferito.

Nel secondo CD-ROM c'è una vasta collezione di video nel formato Flic. Se lo usate con l'Amiga dovete avere almeno il Kickstart 3.x perché pur funzionando anche dal Workbench 1.3 e relativo kickstart, pur riuscendo a far funzionare lo script di assegnazione del CD, i software allegati non funzionano perché richiedono alcune librerie del 3.x. Non funziona



di conseguenza l'AmigaGuide e ogni video va caricato manualmente uno alla volta andandovi a cercare il player usando la shell del Workbench.

Perché questo discorso? Ci sono dei video catalogati come "AGA" e quindi fa presupporre che tutti gli altri sono guardabili anche da modelli Amiga OCS/ECS.

Se, tuttavia, avete un Amiga 500 con una scheda acceleratrice basata su 68020 o superiore e abbastanza RAM i video funzionano tutti, tranne quelli AGA.



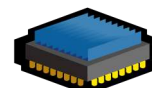
Due CD-ROM pieni fino all'ultimo byte di video di ogni tipo e anche se non potete interagire è come guardare dei filmati e cartoni animati alcuni dei quali sicuramente realizzati con l'Amiga.

Gold

1995, WEIRD DREAMS

GRAFICA	9
SONORO	9
INTERATTIVITA'	9
LONGEVITA'	9
GLOBALE	9

Commodore A2386 Bridgeboard



E' una scheda di espansione che dà compatibilità ad un IBM PC/AT, pur mantenendo tutta quella avanzata di Amiga.

La bridgeboard veniva fornita con i cavi dell'unità floppy necessari, il manuale, una guida di riferimento per il Commodore MS-DOS 5.0, la solita scheda di registrazione della garanzia e dichiarazione FCC (se vivevate negli Stati Uniti).

Alcune schede includevano anche un "Bridgeboard Addendum" in cui si affermava che la scheda era fornita con un processore 386SX aggiornato (un modello a 25 MHz, anziché quelli soliti a 16 MHz o 20 MHz). I 5 floppy disk inclusi erano: Amiga Janus, PC Janus e MS-DOS 5.0 (3 dischi).

Quando è uscita sul mercato questa scheda costava sui 1000\$ US, ma poi con il tempo il prezzo è sceso molto fino a non superare i 300\$ US.

La documentazione affermava che la bridgeboard avrebbe potuto essere installata in qualsiasi Amiga della serie A2000 o A3000. Le macchine AGA non erano menzionate. Non viene menzionato alcun requisito minimo di memoria. La scheda utilizza la propria RAM e viene fornita con 1 MB integrato (espandibile a 8 MB).

Non era richiesto un disco rigido, nonostante la documentazione affermasse che l'esecuzione da floppy disk era più lenta e richiedeva uno scambio di dischi più frequente. Questa cosa comunque non era così strana perché anche giochi e applicazioni per Amiga su molti dischi succedeva la stessa cosa. La bridgeboard funzionava sia con il kickstart 1.3 sia con il 2.x. Notare che anche in questo caso non erano menzionati i modelli AGA.



Questa recensione è stata provata con questo hardware:

- Amiga 3000, 25MHz
- Chip RAM da 2 MB, RAM veloce da 4 MB.
- 2 unità floppy interne: 1 normale, 1 a doppia velocità.
- 2 dischi rigidi interni: 52 MB e 212 MB.
- Versione AmigaDOS: 2.04
- Kickstart: versione 37.175
- Workbench: versione 37.67

INSTALLAZIONE

Per la parte hardware bisognava fare riferimento al manuale che spiegava molto bene la procedura da fare con tante immagini a corredo per evitare di danneggiare il connettore e i vari ponticelli.

L'installazione del software è abbastanza semplice perché c'era uno script di installazione standard con L'Amiga Janus. Da qui potevate creare subito o successivamente l'avvio automatico dell'unità virtuale.

Due programmi molto importanti nel dischetto Amiga Janus erano:

- **PCPrefs**, un'utilità per definire i parametri della bridgeboard. Bisognava configurare il floppy dell'unità e modalità video (monocromatica o a colori) prima di poter avviare il programma.
- **Flipper**, un'utilità che rilevava automaticamente se il disco inserito era per DOS o per AmigaDOS.

La parte più difficile dell'installazione era il partizionamento del disco rigido lato DOS poiché la bridgeboard utilizzava un'unità virtuale (un file di grandi dimensioni sul lato Amiga), ma ancora una volta il Manuale era scritto bene e spiegava passo per passo tutta la procedura per farlo e avere buone prestazioni.

Una volta avviato il programma eravate su un PC a tutti gli effetti in cui dovevate configurare il BIOS per poter sfruttare questo nuovo computer collegato all'Amiga.

Per chi era abituato ad usare solo l'Amiga, il mondo DOS era molto diverso e l'interazione tra Amiga e PC soprattutto per copiare e spostare file da una parte all'altra era molto complicato, ma il Manuale e la guida aiutavano davvero tanto fino a rendere l'utente molto esperto di entrambi i Sistemi Operativi.



CARATTERISTICHE HARDWARE

Con la Bridgeboard avevate la scheda, il processore e la RAM. Il disco rigido era virtuale, ma era possibile montarne uno reale per PC con una velocità decisamente migliore e in più si poteva installare anche una partizione Amiga su questa periferica lato PC tutto a vantaggio delle prestazioni.

Per esigenze personali era possibile anche aggiungere il coprocessore matematico 80387 alla Bridgeboard. Per quanto riguarda il video, l'Amiga supportava le modalità MDA (monocromatica) e CGA attraverso la visualizzazione nativa.

Se aggiungevate una scheda video era necessario un altro monitor anche perchè pur esistendo degli adattatori per avere su un solo monitor sia la modalità video nativa dell'Amiga e quello di una VGA, per passare da uno all'altro bisognava usare la combinazione di tasti Amiga-M per alternare le schermate, ma era meglio avere un monitor dedicato solo alla VGA.

Per stampare, la bridgeboard poteva usare la porta seriale o parallela dell'Amiga. Sul lato Amiga, eseguivate un programma che forniva il controllo del PAR: o PRT: alla bridgeboard.

Per Internet era necessario installare una scheda modem interna o una scheda seriale per il bridgeboard da utilizzare; non si poteva usare la porta seriale dell'Amiga per accedere al modem.

SI NORTON BENCHMARK	BRIDGEBOARD 386/25	386/33
VELOCITA' CPU	18,9	36,0
DISCO RIGIDO	4.6	7.2
RICERCA	0,0	14,86 ms
TRACCIA-TRACCIA	0,0	3,60 ms
VELOCITA' TRASFERIMENTO	348,8 KB/sec	747,3 KB/sec
GLOBALE	14,1	26,3

Al prossimo incredibile numero

#134

Maggio 2022

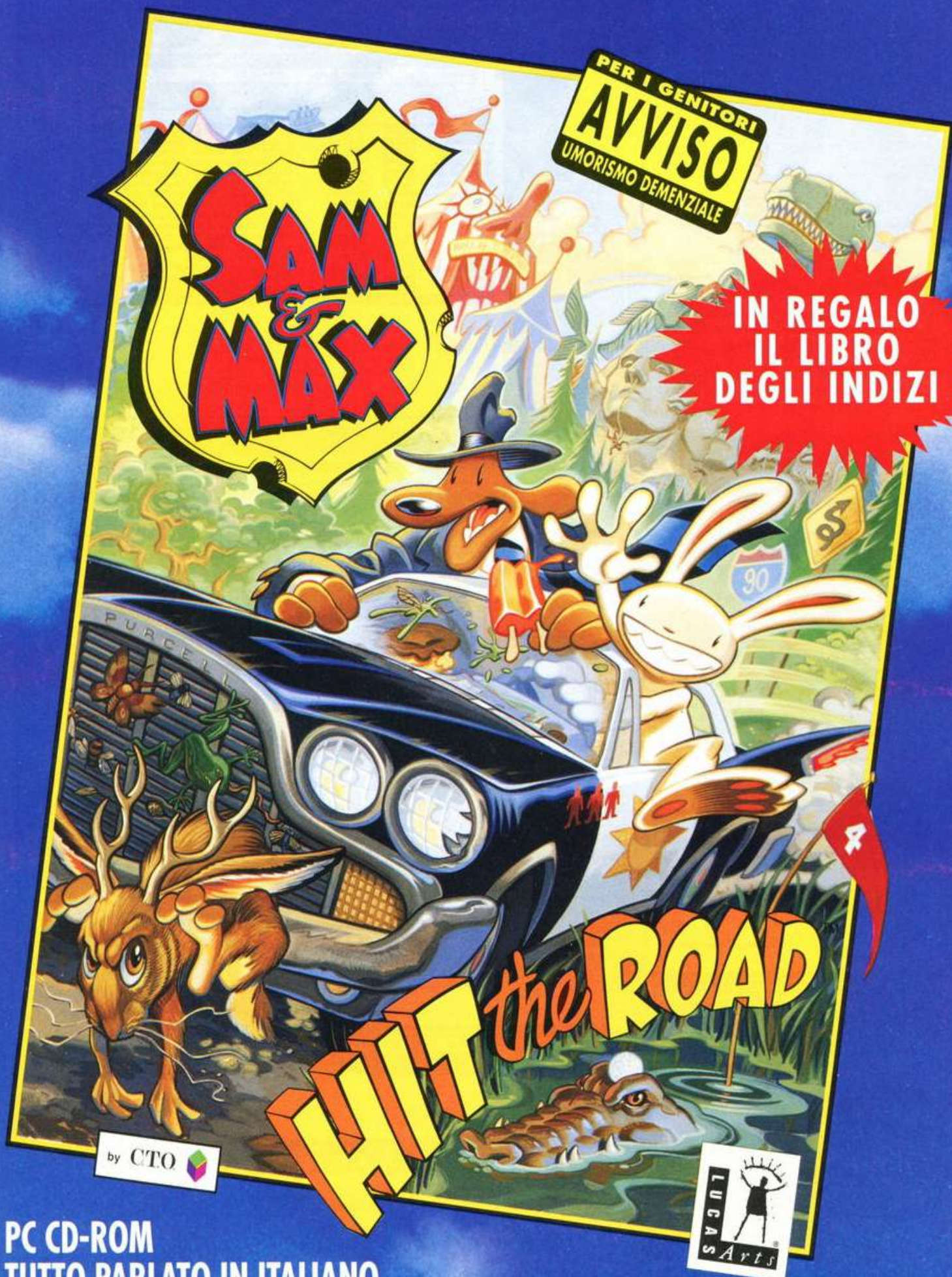


CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
Disco Dan	COMMERCIALE	Nella versione ZX Spectrum è stata tolta la prima fase di avvicinamento all'asteroide che c'è invece nella versione per il Tatung Einstein
Operation Wolf	COMMERCIALE	Un altro gioco che in Germania è stato messo nella lista di giochi famigerati
Darkseed	COMMERCIALE	La versione Amiga è in 640x400, mentre la versione CD32 è stata ridotta senza nessuna motivazione in 320x200, non usa l'AGA, ma è arricchita dalla voce di Mike Dawson Su una lapide del cimitero potete leggere "G. Treepwood", un riferimento a The Secret of Monkey Island.
Gyruss	COMMERCIALE	La musica che si sente durante il gioco è la famosa "Toccata e Fuga in Re Minore" di J.S. Bach
Campaign	COMMERCIALE	A parità di richieste di memoria e di processore, la versione Atari ST non ha l'introduzione al gioco. La versione Amiga richiede 1 MB di memoria per poterla vedere
Dune	COMMERCIALE	Virgin abbandonò il progetto "Dune", ma la Cryo continuò a lavorarci in segreto fino a quando non convinse Virgin a pubblicarlo, ma molto più semplificato di come era il progetto iniziale. E' per questo che Dune II non ha niente in comune.

COSA SUCCEDEVA A APRILE?

Data	Eventi	
16 Aprile 1959	Svelato il linguaggio di programmazione "LISP"	
7 Aprile 1964	IBM annuncia la famiglia di computer "System 360"	
2 Aprile 1980	Microsoft Annuncia "SoftCard"	
24 Aprile 1981	Esce l'Apple IIc	
21 Aprile 1988	Tandy progetta di creare cloni degli IBM PS/2	
6 Aprile 1992	Microsoft rilascia Windows 3.1	



**SAM
&
MAX**

PER I GENITORI
AVVISO
UMORISMO DEMENZIALE

**IN REGALO
IL LIBRO
DEGLI INDIZI**

HIT the ROAD

by CTO

LUCAS
Arts

PC CD-ROM
TUTTO PARLATO IN ITALIANO
CON 62 VOCI DIVERSE